Klaus Teuber

CATAN

MANUAL PARA COLONOS

Para Reiner Müller,
con un sincero agradecimiento
por todo lo que ha hecho por Catán.

EDICIÓN LIMITADA

EL ANTIGUO EGIPTO

Historia del Antiguo Egipto ..... página 2
Componentes ..... página 6
Glosario y ejemplos ..... página 7

DEVIR

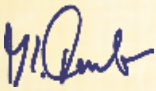
Querido lector

Esta edición limitada ha sido pensada para todos aquellos que ya han disfrutado de Los colonos de Catán *y quieren añadirle un aire más histórico al juego. A diferencia del juego original, aquí no se coloniza ninguna isla ficticia, sino que los jugadores se pondrán en la piel de un antiguo egipcio para construir poblados junto a las fértiles orillas del majestuoso Nilo, desarrollarlos hasta convertirlos en imponentes ciudades-templo y ampliar las rutas comerciales con sus carros tirados por bueyes. Y si notas el cosquilleo de la arena del desierto en tu nariz, sientes el abrasador sol africano en tu piel y puedes llegar a tocar la milenaria civilización del Antiguo Egipto, el mérito corresponde al ilustrador Michael Menzel.*

Si ya conoces el juego original de Los colonos de Catán *o ya has jugado antes a* El Antiguo Egipto, *puedes resultarle muy útil al faraón a la hora de erigir su gran pirámide. Aunque el faraón es algo temperamental... Si cumples con sus expectativas, tendrás sin duda su bendición, pero si no, sólo te queda esperar que los dioses del Antiguo Egipto te sean propicios.*

Para aquellos que estén interesados en una de las cunas más importantes de nuestra civilización, hemos preparado una versión condensada de la historia del Antiguo Egipto. ¡Disfruta de la lectura y de la partida!

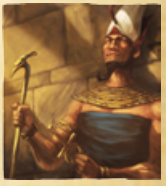
Un saludo,



Klaus Teuber

– LA HISTORIA DEL ANTIGUO EGIPTO –

El Antiguo Egipto se cuenta entre las civilizaciones más antiguas de la humanidad. En las fértiles orillas del Nilo los hombres empezaron a practicar la ganadería y la agricultura 5.000 años a. E. C. (antes de la Era Común). Pronto surgieron **poblados** con casas construidas mediante ladrillos de **arcilla** desecada, obtenida del fango de los **cenagales** formados en las llanuras aluviales del Nilo.



Probablemente tan antiguos como los propios egipcios son la mayoría de sus numerosos dioses. En la cosmogonía egipcia **Atum** era el dios de la luz, quien se creó a sí mismo a partir de las aguas primigenias. Después trajo a la vida a otras deidades que encarnaban al aire, la humedad, la bóveda celestial, la tierra y el tiempo.

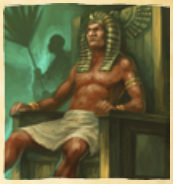
Cerca del año 3.000 a. E. C. se habían creado dos reinos; el Bajo Egipto, junto al delta del Nilo, y el Alto Egipto, en el valle del Nilo situado al sur. El faraón legendario Menes, considerado como el fundador de la primera dinastía, se concentró junto con sus seguidores en el Alto y Bajo Egipto.

Con la tercera dinastía, cerca del año 2.700 a. E. C., empezó el Reino Antiguo, que terminaría 500 años más tarde con la sexta dinastía. Durante la época del Reino Antiguo la **arquitectura** egipcia estuvo en auge. El faraón Zoser fue el primero que, cerca del año 2.700 a. E. C., fue enterrado en una cámara funeraria situada bajo una pirámide escalonada, que pasaría a conocerse como la **pirámide de Zoser**.

Debemos agradecer el conocimiento que tenemos de Zoser a la **escritura** egipcia, los jeroglíficos, unos mensajes que, al estar inscritos en piedra, han perdurado miles de años. Los egipcios creían que el dios **Tot** les había regalado la escritura jeroglífica, que al principio fue una escritura exclusivamente compuesta de imágenes y que con el transcurso del tiempo fue evolucionando e incorporando consonantes y otros signos.

La principal ciudad del Reino Antiguo era la ciudad de Menfis, situada en el delta del Nilo. En Menfis —y posteriormente por todo el reino— se adoraba a la diosa felina **Bastet,** la diosa de la fertilidad y del amor.

El dios **Horus** en cambio era el dios del cielo y de la guerra, y los antiguos egipcios creían que el **faraón** era su encarnación en la Tierra. En este sentido el faraón era considerado como el representante o el emisario de los dioses, que no sólo traía la guerra sino que también aprobaba unas leyes que debían estar acorde con la diosa Maat.



Maat personificaba a la justicia, la verdad, el orden mundial y la ley. El cumplimiento de la ley era supervisado por **mercenarios**. Los funcionarios públicos se encargaban de las disputas menores en los tribunales regionales. Los casos más graves se llevaban ante el Alto Tribunal, presidido por el *chaty* (el funcionario de mayor rango).

El **chaty** era el segundo hombre más poderoso en el Antiguo Egipto, situado entre el faraón y los altos cargos públicos, y era la instancia superior de justicia.

En la década de 2550 a. E. C. se erigieron las imponentes pirámides de Guiza, la más alta de las cuales, la pirámide de Keops, mide en la actualidad 138 metros. Se construyó con cerca de 2,3 millones de bloques rectangulares de **piedra**, cada uno de los cuales pesaba por lo menos 2,5 toneladas. Los bloques se tallaban en las **canteras** cercanas y se transportaban con barcas o balsas por el Nilo hasta el emplazamiento de la pirámide.

También de esa época data la construcción de la **esfinge de Guiza**, de 20 metros de altura y 73,5 metros de largo. La función de esta figura monumental, con un cuerpo de león adornado con una cabeza humana, no está clara. Se supone que la esfinge habría podido servir para custodiar la zona de Guiza.

Tras el fin de la sexta dinastía el Reino Antiguo de Egipto se descompuso en múltiples centros de poder que empezaron a competir entre sí. Uno de los más importantes fue la ciudad de Tebas. Para legitimar su derecho sobre todo Egipto los señores de Tebas elevaron el dios del viento **Amón** a divinidad protectora de su ciudad. Empezaron construyendo el templo de Karnak, donde los sacerdotes adoraban a Amón y que fue desarrollándose durante miles de años hasta la época romana. Amón también era el dios de la fertilidad para los animales de granja así como para el **ganado** vacuno, como las vacas y bueyes, que tan respetados eran en el Antiguo Egipto y que pacían en los **pastos** a orillas del Nilo.

Empujada por su fe en Amón, Tebas logró en 2137 a. E. C. unificar de nuevo el reino. De este modo se inició el Reino Medio, que llegó a durar cerca de 350 años.

Las disputas por la sucesión al trono y la invasión de los hicsos, un pueblo de Oriente Medio, acabaron con el periodo del Reino Medio, empezando un intervalo de varios siglos en el que los hicsos dominaron el Bajo Egipto, con su fértil delta del Nilo, mientras los faraones egipcios se retiraban al Alto Egipto.

Los hicsos introdujeron los caballos en Egipto, hasta entonces muy poco frecuentes, así como el **carro de guerra.** Muy posiblemente el carro de guerra fue el responsable de la superioridad militar de la que gozaron inicialmente los conquistadores.

Los egipcios se apropiaron del carro de guerra y lo aprovecharon para liberar el Bajo Egipto. Amosis I, fundador de la decimoctava dinastía, logró en 1530 a. E. C. expulsar finalmente a los hicsos. Así empezó la época del Reino Nuevo, una época en la que florecerían la artesanía, el comercio y la prosperidad y en la que el Antiguo Egipto alcanzaría su máxima expansión.

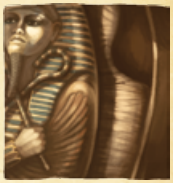
Los artesanos contribuyeron de manera notable a la prosperidad del Antiguo Egipto. Bajo su dios protector **Ptah** preparaban tanto objetos de uso cotidiano como joyas, pinturas, relieves y esculturas artísticamente decoradas. Una de las obras más famosas que se ha conservado del **arte** egipcio es el busto de la reina Nefertiti, que vivió durante el siglo XIV a. E. C.

El comercio se desarrolló principalmente junto al Nilo, la principal vía de transporte del Antiguo Egipto. Puesto que la madera resultaba muy cara de importar, también se usaban **barcas de papiro** para el transporte de bienes y mercancías. Para el transporte en las **rutas comerciales** terrestres se empleaban **carros tirados por bueyes** o asnos.

La base económica de esta prosperidad eran los fértiles **sembrados** de las llanuras aluviales del Nilo, con una producción de **cereales** que los antiguos egipcios lograron aumentar considerablemente gracias a un sofisticado sistema de canales. La inundación anual del río, que tanta fertilidad aportaba, se encarnaba en el dios **Hapi**, a quien debía contentarse para que la necesaria inundación tuviera lugar.

Osiris era el dios del inframundo y el juez de los muertos. Su diosa consorte era **Isis**, y por ello se la adoraba como la diosa de los nacimientos, del renacer y de los muertos.

Los antiguos egipcios creían en la vida después de la muerte y también que necesitarían su cuerpo para vivir en el más allá. De esta creencia surgió la **momificación**, un procedimiento mediante el cual los órganos y el cerebro del muerto se retiraban y el resto del cuerpo se preservaba mediante un tratamiento especial. El faraón Tutankamón, que reinó aproximadamente de 1332 a 1323 a. E. C., es conocido por su momia, conservada en un espléndido sarcófago dorado.



Gracias a los conocimientos anatómicos adquiridos a través de la momificación los antiguos egipcios desarrollaron una **medicina** muy avanzada para su época y que influiría considerablemente en la posterior medicina europea. Los doctores, muy respetados, conservaban las descripciones y métodos de tratamiento para las distintas enfermedades en rollos de pergaminos. Los escritos que todavía se conservan hoy muestran unos amplios conocimientos en todas las disciplinas de la medicina.

Para la fabricación de pergaminos se utilizaba la pulpa del **papiro**. Esta planta, de 3 a 5 metros de alto, crecía en los **humedales** junto a la orilla del Nilo y era una materia prima muy importante para los antiguos egipcios. No sólo se aprovechaba su pulpa, sino que sus raíces también se usaban como combustible y con sus tallos se fabricaban barcas.

El papel de papiro empezó a utilizarse ya en el año 3000 a. E. C. y se considera un **invento** egipcio, al igual que el espejo de mano, hecho a partir de una placa de cobre pulido con una empuñadura.

Uno de los faraones más importantes del Reino Nuevo fue Ramsés II, que reinó en Egipto desde 1279 hasta 1213 a. E. C. Gracias a sus diplomáticos los egipcios acordaron la paz con el poderoso reino vecino de los hititas, el primer tratado de paz en la historia de la Humanidad y que perduraría hasta la desaparición de los hititas. También en su época tuvo lugar una frenética actividad constructora. El legado más conocido de Ramsés es sin duda el **templo de Abu Simbel**.

La esplendorosa época del Reino Nuevo terminó aproximadamente en 1070 a. E. C., con la aparición de varias dinastías que se disputaron el poder. Siguieron varios años en los que libios, nubios y persas ocuparon el Antiguo Egipto y gobernaron en él. Finalmente, antes de convertirse en una provincia romana, los Ptolomeos, de origen griego, se convirtieron en los señores de las tierras del Nilo. Éstos transformaron Alejandría en un gran centro de la cultura y el conocimiento en la Antigüedad. También del periodo de gobierno ptolemaico es originario el **templo de Edfu**, uno de los templos más bien conservados de todo Egipto.

COMPONENTES

5 planchas troqueladas con:

19 hexágonos con varios tipos de terreno
- Sembrados (4)
- Humedales (4)
- Cenagales (3)
- Canteras (3)
- Pastos (4)
- Desierto (1)

6 piezas de marco con 9 puertos / oasis

2 tarjetas especiales: "Mayor ruta comercial" y "Mayor ejército"

18 fichas numeradas

4 tablas de costes de construcción

95 cartas de materias primas (19 de cada):

Ganado (de los pastos)
Papiro (de los humedales)
Cereal (de los sembrados)
Arcilla (de los cenagales)
Piedra (de las canteras)

39 cartas:

25 cartas de desarrollo
- Mercenarios (14)
- Progreso (6)
- Puntos de victoria (5)

10 cartas de dioses

4 cartas de resumen de los dioses

2 portacartas

Figuras de juego (en 4 colores)

16 ciudades-templo (de 4 tipos: templo de Edfu, gran templo de Abu Simbel, pirámide de Zoser y esfinge de Guiza)

20 poblados

60 carros de bueyes

1 figura de ladrón (en un carro gris)

2 dados

Ciudades-templo

Poblado

Carro de bueyes

Componentes para el escenario "La gran pirámide"

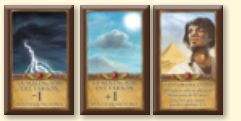
1 plancha troquelada con:

1 emplazamiento para la construcción de la pirámide

4 tarjetas con la Maldición / Bendición del faraón

1 tarjeta de "El favor del chaty"

60 bloques para la pirámide (12 para cada jugador y 12 bloques dorados del faraón)



12 barcas de papiro

Reglas detalladas y ejemplos para *Los colonos de Catán – El Antiguo Egipto*

Los conceptos que hacen referencia al escenario de "La gran pirámide" aparecen resaltados.

Barcas de papiro
Caminos
Carros de bueyes
Cartas de desarrollo
Cartas de dioses
Cartas de progreso
Cartas de puntos de victoria
Ciudades-templo
Comerciar y construir en cualquier orden
Comercio
Comercio exterior
Comercio interior (comerciar con los jugadores)
Con un "7" se activa el ladrón
Consejos tácticos
Construir
Costa
Desierto
Disposición variable
Encrucijada
Fase de fundación
Favor del chaty, El
Fichas numeradas
Fin de la partida
Ladrón
Límites del desierto
Mayor ruta comercial
Mercenarios
Oasis
Poblados
Puertos / Oasis
Puntos de victoria
Rutas comerciales
Tarjeta del faraón

B

Barcas de papiro

Una barca de papiro sólo puede construirse sobre el Nilo y nunca sobre un camino normal. Únicamente si un jugador ha construido una barca de papiro podrá participar en la construcción de la gran pirámide. Dado que cada jugador sólo dispone de 3 barcas de papiro, deberá pensar muy bien en qué dirección quiere expandirse. Como estas barcas sólo le permitirán cruzar el Nilo hasta 3 veces, puede terminar en un callejón sin salida que le impida propagarse en la dirección deseada.

C

Caminos

Se consideran caminos los laterales de un hexágono situados entre dos terrenos. Así pues, también se consideran caminos los laterales que limitan entre un hexágono de terreno y el mar, o entre un hexágono y los límites del desierto. En cada camino sólo puede haber un carro de bueyes (➔). Un camino siempre está situado entre dos encrucijadas (➔), donde pueden fundarse los poblados.

En el escenario de "La gran pirámide", en los caminos que atraviesan el Nilo sólo pueden colocarse barcas de papiro y no carros de bueyes.

Carros de bueyes

Un carro de bueyes sólo puede colocarse en un camino. Varios carros de bueyes unidos entre sí conectan a poblados y ciudades en una "ruta comercial".

En el escenario de "La gran pirámide" no pueden construirse carros de bueyes sobre el Nilo; solamente barcas de papiro (➔).

Cartas de desarrollo

Existen tres tipos distintos de cartas de desarrollo: mercenarios (➔), progreso (➔) y puntos de victoria (➔). Cuando un jugador compra una carta de desarrollo roba la carta superior del mazo y la pone en su mano. Los jugadores no deberán mostrar sus cartas de desarrollo a los demás jugadores hasta el momento de usarlas. Durante su turno un jugador sólo puede jugar 1 carta de desarrollo, ya sea 1 carta de mercenario o de progreso. Podrá jugarla en cualquier momento de su turno, incluso **antes de tirar los dados**. Sin embargo, no podrá jugar una carta que haya comprado en ese mismo turno. **Excepción:** si un jugador compra una carta y se trata de una carta de punto de victoria (➔) con la cual alcanza los 10 puntos de victoria, podrá revelarla de inmediato y así ganar la partida. Las cartas de puntos de victoria (ya sean una o varias) no se descubren hasta el final de la partida, cuando el jugador las revela mostrando que ha llegado a los 10 puntos de victoria y con ello ha ganado la partida.

Atención: si a un jugador le roban (véase "Con un '7' se activa el ladrón"), sólo le pueden robar una carta de materia prima de la mano. Las cartas de desarrollo deberán dejarse momentáneamente a un lado.

Cartas de dioses

(aclaraciones sobre algunas cartas)

Atum: si el jugador acaba de conseguir a Atum, podrá utilizarlo a partir del turno del siguiente jugador.

Hapi: sólo pueden usarse las cartas de mercenario que ya hayan sido jugadas.

Horus: el jugador debe pedir la misma materia prima a ambos jugadores. Si no recibe ninguna materia o sólo la recibe de uno de los jugadores, se considera de todos modos que Horus ya ha sido utilizado y deberá por lo tanto girarse o devolverse.

Isis: el jugador no puede elegir si cuando salga un "7" utilizará o no la carta.

Osiris: se considera que un carro de bueyes está "en un extremo" si sólo uno de sus costados está tocando a otro carro propio o a un poblado o ciudad propios. También puede trasladarse un carro aun cuando con ello un poblado o ciudad quedara sin estar en contacto con ningún carro.

Atención: no está permitido devolver una carta de dios de forma voluntaria sin haberla usado antes para así conseguir una carta "mejor". Del mismo modo, si un jugador tiene la carta de dios por la cara B, significa que tendrá que utilizarla una segunda vez.

Cartas de progreso

Las cartas de progreso son una clase de cartas de desarrollo. Durante su turno un jugador sólo puede jugar una carta de progreso. Existen dos cartas de cada uno de los tres tipos indicados a continuación:

Carros de bueyes: al jugar esta carta el jugador podrá colocar 2 carros de bueyes sin coste alguno. Al hacerlo deberá respetar las reglas habituales para la construcción de carros de bueyes.

Invento: al jugar esta carta el jugador podrá tomar 2 cartas de materias primas cualesquiera de la reserva. Si todavía no ha realizado su fase de construcción, podrá utilizar dichas cartas para construir.

Monopolio del faraón: al jugar esta carta el jugador elige un tipo de materia prima. Todos los jugadores deberán entregarle todas las cartas de dicha materia que tengan en la mano. El jugador que no tenga ninguna carta de ese tipo no deberá entregarle ninguna.

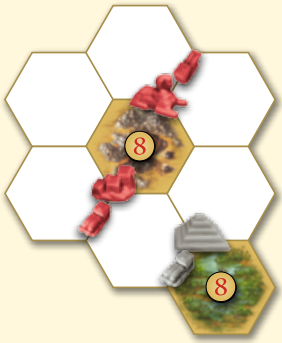
Cartas de puntos de victoria

Las cartas de puntos de victoria son cartas de desarrollo (➔) y como tal deben "comprarse". Las cartas de puntos de victoria representan importantes avances culturales. Cada una de estas cartas aporta 1 punto de victoria. Si un jugador ha comprado una de estas cartas, la conserva en secreto. Si en su turno puede alcanzar los 10 puntos de victoria sumando las cartas de puntos que tuviera, las descubre (tantas como hiciera falta) y con ello habrá ganado la partida.

Consejo: las cartas de puntos de victoria deberían conservarse de tal modo que los demás jugadores no deduzcan que se trata de una de ellas. Si un jugador tiene delante de él una o más cartas ocultas que nunca llega a jugar, es de sospechar que se trata de cartas de puntos de victoria.

Ciudades-templo

Cada ciudad-templo simboliza una de las cuatro famosas edificaciones de la antigüedad egipcia; el templo de Edfu, el gran templo de Abu Simbel, la pirámide escalonada de Zoser y la esfinge de Guiza. Cada jugador tiene las cuatros ciudades distintas, aunque en el juego no suponen ninguna diferencia. Solamente un poblado previamente colocado puede convertirse en una ciudad-templo. Cada ciudad vale como 2 puntos de victoria y cada vez que alguno de los terrenos que la bordean produce materias primas mediante la tirada de producción, el propietario de esa ciudad consigue el doble de materias (2 cartas de materias primas). Los poblados que se han sustituido tras haberse convertido en ciudad podrán volverse a fundar nuevamente como poblados.



Ejemplo: *la tirada de producción es un "8". El jugador rojo consigue 3 cartas de piedra; 1 por el poblado y 2 por la ciudad-templo. El jugador gris recibe 2 papiros por su ciudad-templo.*

Consejo: si no se convierten los poblados en ciudades (cada una de las cuales vale 2 puntos) es muy difícil ganar la partida. Puesto que cada jugador sólo tiene 5 poblados, como máximo estos le pueden reportar 5 puntos de victoria.

Comerciar y construir en cualquier orden

Para los jugadores más experimentados recomendamos que ignoren la separación entre fase de comercio y fase de construcción. Así pues, después de haber realizado la tirada de producción, el jugador podrá construir y comerciar en el orden que desee. Es decir, podría por ejemplo comerciar, construir, luego volver a comerciar y construir nuevamente, siempre y cuando las cartas que tenga en la mano se lo permitan. Si esta separación de fases se ignora, cuando un jugador construya un poblado en un puerto o un oasis podrá aprovechar en ese mismo turno la tasa de cambio que ese puerto u oasis le ofrece.

Comercio

Después de que el jugador que está realizando su turno haya tirado los dados para determinar la producción de materias primas, podrá comerciar. Puede intercambiar materias primas con los demás jugadores (comercio interior (➔)) y también puede intercambiar materias primas sin participación de los demás jugadores (comercio exterior (➔)), cambiando sus materias por materias de la reserva. El jugador que esté realizando su turno puede cambiar tantas veces como desee con las cartas de materias primas que tenga en la mano.

Comercio exterior

En el turno de un jugador, gracias al comercio exterior éste puede intercambiar cartas de materias primas sin tener que hacerlo con los demás jugadores.

- **Si no tiene un puerto ni un oasis:** la forma más directa (y la más cara) de comerciar es con una tasa de cambio 4:1. Con ella, el jugador devuelve a la reserva 4 cartas iguales de materia prima y toma luego la materia prima que desee de uno de los montones (sólo una carta). Para poder realizar este tipo de cambio 4:1 no es necesario disponer de ningún poblado en un puerto o en un oasis (➔).
  Ejemplo: *Ramón deja 4 cartas de piedra en el montón de piedras de la reserva y toma 1 carta de ganado. Tendría mucho más sentido, claro está, que primero intentara realizar un cambio más rentable con los demás jugadores (comercio interior).*
- **Si tiene un puerto o un oasis:** las tasas de cambio mejoran si el jugador tiene un poblado o ciudad en un puerto (➔) o en un oasis (➔). Existen dos tipos distintos de puertos y oasis:
  1. Puertos y oasis básicos (3:1): durante la fase de comercio de su turno el jugador puede dejar 3 materias primas iguales y tomar 1 materia prima cualquiera de la reserva.
  Ejemplo: *Ramón deja 3 cartas de piedra en la pila de la reserva y toma 1 carta de ganado.*

2. Puertos y oasis especializados (2:1): para cada tipo de materia existe un oasis o puerto especializado. La posibilidad de cambiar más económicamente en una proporción de 2:1 sólo sirve para las materias primas que se señalan en el puerto u oasis especializado. Ten en cuenta que un puerto u oasis especializado no permite intercambiar los demás tipos de materias con una tasa de cambio 3:1.
Ejemplo: *Javier tiene un poblado en un puerto especializado en ganado. Gracias a él, puede devolver 2 cartas de ganado y tomar a cambio cualquier otra carta de materia prima. También podría cambiar 4 cartas de ganado por 2 cartas cualesquiera, o 6 por 3, etc.*
Atención: sólo puede intercambiar mediante comercio exterior el jugador que esté realizando su turno.

Comercio interior (comerciar con los jugadores)

Tras haber tirado los dados y producido las materias primas, durante su turno un jugador puede cambiar cartas de materias primas. Las condiciones del intercambio (es decir, qué cartas desea cambiar y en qué cantidad) dependerán de la capacidad negociadora de los propios jugadores. No está permitido regalar cartas (intercambiar en una proporción de 0 a 1 o más).

Atención: sólo se pueden cambiar cartas con el jugador que esté realizando su turno en ese momento. Los demás jugadores no pueden cambiar cartas entre sí.

Ejemplo: *es el turno de Ramón y para construir un carro de bueyes necesita 1 arcilla. Él dispone de 2 ganados y 3 piedras. Ramón pregunta en voz alta: "Si alguien me da 1 arcilla, le doy 1 piedra." Javier responde: "Si me das 3 piedras te doy 1 arcilla". Marina interviene: "Te doy 1 arcilla a cambio de 1 ganado y 1 piedra". Ramón decide aceptar la oferta de Marina y acaba cambiando 1 ganado y 1 piedra por 1 arcilla.*

Atención: *Javier no podía cambiar con Marina, ya que estaban en el turno de Ramón.*

Con un "7" se activa el ladrón

Si en la fase de producción de materias primas un jugador obtiene un "7" con los dados, ningún jugador consigue materias primas. En vez de ello:

- Todos los jugadores cuentan las cartas de materias primas que tengan. Todo aquél que tenga más de 7 cartas de materias primas (es decir, 8, 9 o más) deberá elegir la mitad de sus cartas y devolverlas a la reserva. Si se tiene un número impar de cartas siempre se redondeará a favor del jugador; por ejemplo, si un jugador tuviera 9 cartas de materias primas tendría que devolver 4.
  Ejemplo: *Ramón ha sacado un "7" pero sólo tiene 6 cartas de materias primas. Marina tiene 8 cartas y Javier tiene 11, así que Marina tendrá que devolver 4 cartas y Javier 5 (se redondea a favor del jugador).*
- Después, el jugador que está realizando su turno toma el ladrón (➔) y lo traslada a otro terreno cualquiera. Con ello estará bloqueando la producción de materias de ese terreno. Además, el jugador podrá robarle 1 carta de materia prima al azar a un jugador que tenga un poblado o ciudad junto a ese terreno. Si hubiera 2 o más jugadores que tuvieran una construcción allí, podrá elegir a cuál de ellos desea robar. Véase también el apartado "Mercenarios" (➔) Finalmente el jugador prosigue su turno con su fase de comercio.

En el escenario de "La gran pirámide" cuando se obtiene un "7" se descubre uno de los bloques para la pirámide del faraón antes de colocarlo en la pirámide. El número que aparece en el reverso señala el número máximo de materias primas que cada jugador puede tener para no tener que entregar la mitad de ellas.

Consejos tácticos

Como *Los colonos de Catán – El Antiguo Egipto* se juega con un tablero de juego variable, las consideraciones tácticas cambian en cada partida. Con todo hay algunos aspectos que los jugadores deberían tener en cuenta. Estos son los puntos más importantes:

1. Al principio de la partida la arcilla y el ganado son las materias primas más importantes, ya que ambas son necesarias tanto para los carros

de bueyes como para los poblados. Al principio se deberían colocar los poblados al menos junto a un buen cenagal (para la arcilla) o un buen pasto (para el ganado).

2. No debe subestimarse el valor de los puertos o los oasis. Si alguien por ejemplo tiene poblados o ciudades junto a un buen campo de cereales, durante el transcurso de la partida debería intentar fundar un poblado en el puerto "de cereales".
3. Al fundar los dos primeros poblados los jugadores deberían tener en cuenta que necesitarán de suficiente espacio tierra adentro para luego poder expandirse. Fundar los dos poblados en medio del tablero puede ser arriesgado; los adversarios pueden bloquear los caminos rápidamente.
4. Quien más cambia, más oportunidades tiene. ¡Cuidado con hacer demasiadas ofertas al jugador que está realizando su turno!
5. En el escenario de "La gran pirámide" deben aprovecharse bien las distintas cartas de dioses. Y tampoco hay que olvidar el efecto que tiene construir la pirámide.

Construir

Después de que el jugador que está realizando su turno haya tirado los dados para producir y haya comerciado, podrá construir. Para ello deberá devolver a la reserva las combinaciones de cartas necesarias (véase la tabla de costes de construcción). El jugador puede construir varias cosas en el mismo turno y comprar varias cartas de desarrollo, siempre y cuando disponga de las materias primas necesarias y queden cartas en el mazo de cartas de desarrollo (véase también Poblado (➔), Ciudad-templo (➔), Carro de bueyes (➔) y Cartas de desarrollo (➔)).

Cada jugador dispone de 15 carros de bueyes, 5 poblados y 4 ciudades-templo. Si un jugador erige una ciudad, dispondrá de nuevo del poblado que ha quedado libre al convertirlo en ciudad. Los carros de bueyes y las ciudades, como sólo se construyen una vez, permanecen en su lugar hasta el final de la partida.

Después de construir termina el turno del jugador y empieza el turno del jugador situado a su izquierda.

Si quieres probar una variante de juego, lee el apartado "Comerciar y construir en cualquier orden" (➔).

En el escenario de "La gran pirámide" un jugador también puede construir una barca de papiro (➔) y un bloque para la pirámide (➔). Cada jugador dispone de 3 barcas de papiro y 12 bloques de pirámide.

Costa

Cuando un terreno bordea con el mar se denomina "costa". A lo largo de la costa puede construirse una ruta comercial. En las encrucijadas situadas junto a la costa se pueden construir poblados que a su vez pueden convertirse en ciudades. La desventaja es que en la costa sólo se producen materias primas de 1 ó 2 terrenos. La ventaja es que en la costa es donde se encuentran los puertos, que ofrecen unas tasas de cambio con materias primas más rentables con el comercio exterior (➔). Sin embargo, las encrucijadas que no tengan ningún puerto no aportan ninguna ventaja a la hora de cambiar. Lo mismo se aplica a los oasis situados junto a los límites del desierto (➔).

Desierto

El desierto es el único terreno que no produce ninguna materia prima. En el desierto se encuentra la morada del ladrón (➔), donde se coloca al principio de la partida. Si un jugador construye un poblado o una ciudad junto al desierto, deberá tener presente que estando allí sólo podrá conseguir materias primas de otros dos terrenos.

Disposición variable

1.a) Para el **juego básico** encaja las 6 piezas de marco de forma que los números más **oscuros** queden visibles. Coloca los marcos de tal modo que los números a uno y otro lado coincidan.

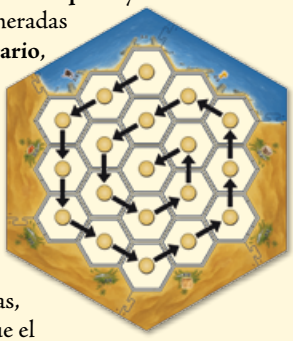
1.b) Para el escenario de **"La gran pirámide"** coloca los marcos de forma que los números **más claros** queden visibles y encájalos entre sí.

2.a) Para el **juego básico** coloca todos los hexágonos de terreno ante ti. Ponlos todos boca abajo (asegurándote de que en los terrenos con un tramo del Nilo el río queda visible) y luego mézclalos formando un montón. Después ve tomando los hexágonos del montón uno tras otro y colócalos en el interior del marco, girándolos de nuevo, hasta que no queden más terrenos y el marco se haya rellenado.

2.b) Para el escenario de **"La gran pirámide"** deberás proceder de tal manera que los 7 terrenos con el río Nilo queden visibles al final. Busca el terreno que muestra la ramificación del Nilo y colócalo en el espacio indicado anteriormente. Luego mezcla boca abajo los 6 terrenos del Nilo y colócalos de la siguiente manera: pon el primer hexágono del Nilo en la punta superior bordeada por el mar. Con los dos terrenos siguientes crea los dos tramos laterales del Nilo y luego completa el resto del río en cualquier orden hasta alcanzar la casilla inferior del Nilo coincidente con el marco. Finalmente, dispón el resto de terrenos tal como se ha descrito en el apartado anterior (2.a). El hexágono de desierto deberá quedar de forma que muestre la pirámide en construcción.

3. **Colocación de las fichas numeradas**

- Coloca las fichas numeradas junto al tablero, con la cara que muestra la letra visible.
- Luego coloca las fichas por orden alfabético sobre los terrenos, empezando por cualquier terreno situado en una **esquina** y colocando el resto de fichas numeradas en sentido **antihorario**, tal como se muestra en la imagen.



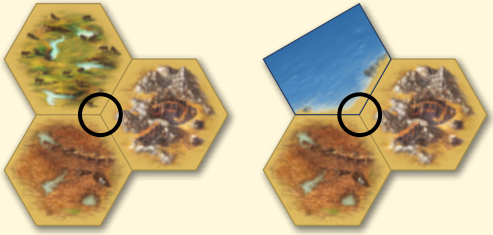
- **Atención:** en el desierto no debe colocarse ninguna ficha (sáltatelo).
- Tras haber colocado todas las fichas, gíralas de modo que el número quede visible.

La preparación de la partida sigue en la "Fase de fundación" (➔).

E

Encrucijada

Cada hexágono de terreno tiene 6 esquinas, y cada esquina está en contacto o bien con otros 2 hexágonos, o bien con 1 hexágono y el marco, o bien sólo con el marco. Estas intersecciones de las esquinas se denominan "encrucijadas". Los poblados sólo pueden construirse en las encrucijadas.



F

Fase de fundación

La fase de fundación empieza después de preparar el tablero de juego (véase Disposición variable (➔)).

- Cada jugador elige un color y recibe las figuras correspondientes de ese color: 5 poblados, 4 ciudades-templo y 15 carros de bueyes. Además también recibe una tabla de costes de construcción que indique "Antiguo Egipto" en la parte superior.
- Las cartas de materias primas se separan en cinco montones y se colocan boca arriba en los dos portacartas. Los dos portacartas se dejan junto al tablero de juego.
- Las cartas de desarrollo (➔) se barajan y se dejan boca abajo formando un mazo junto a los portacartas.
- Las dos tarjetas especiales y los dados se dejan junto al tablero.
- Se coloca el ladrón en el desierto.

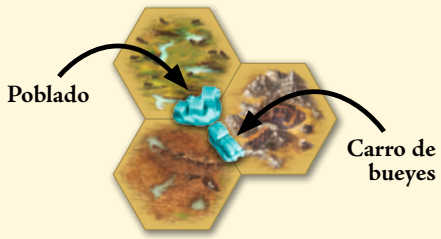
La fase de fundación se compone de dos rondas, en las que cada jugador colocará en total 2 poblados y 2 carros de bueyes.

Primera ronda

Uno tras otro los jugadores tiran los dos dados; el jugador con el resultado más alto empieza.

El jugador coloca uno de sus poblados en la encrucijada (➔) libre que desee. Junto a este poblado coloca luego uno de sus carros de bueyes, apuntando en cualquier dirección. A continuación el resto de jugadores en sentido horario (hacia la izquierda) hacen lo propio: cada uno coloca 1 poblado y 1 carro de bueyes.

Atención: al colocar cada poblado debe respetarse la regla de la distancia.



Segunda ronda

Cuando todos los jugadores hayan fundado su primer poblado el jugador que fue el último en la primera ronda empieza la segunda ronda, colocando su segundo poblado seguido de su segundo carro de bueyes. **Atención:** tras él le seguirán el resto de jugadores en sentido antihorario (hacia la derecha), de modo que el jugador inicial será el último en colocar su segundo poblado.

El segundo poblado puede estar completamente separado del primero. Es decir, puede colocarse en cualquier encrucijada siempre y cuando se respete la regla de la distancia. El segundo carro de bueyes deberá colocarse junto al segundo poblado, pero en la dirección que el jugador desee.

Inmediatamente después de fundar su segundo poblado cada jugador recibe sus materias primas iniciales: por cada terreno que limite con este segundo poblado el jugador toma la carta de la materia prima correspondiente de la reserva. El jugador inicial (el último en haber fundado su segundo poblado) empieza la partida. Para ello tira los dos dados y así comienza la fase de producción del primer turno. En el apartado de Consejos tácticos (➔) puedes encontrar algunas recomendaciones para tener presentes en el momento de la fundación.

Favor del chaty, El

Si el jugador paga 1 piedra y 1 ganado podrá colocar uno de sus bloques de pirámide en una casilla vacía del emplazamiento para la pirámide y con ello conseguir la tarjeta de "El favor del chaty". Podrá aprovechar el beneficio de esta tarjeta hasta que otro jugador construya uno de sus bloques en la pirámide y con ello se lleve la tarjeta.

Ejemplo: *Marina es la primera en colocar un bloque en la pirámide. Le da la vuelta a su tarjeta del faraón (➔) para que muestre la cara "La bendición del faraón" y consigue además la tarjeta de "El favor del chaty". Decide cambiar de inmediato 1 arcilla por 1 ganado. Luego Javier obtiene un "7" con los dados. Al revelar el bloque dorado del faraón se indica que cada jugador que tenga más de 8 cartas de materias primas debe perder la mitad de sus cartas. Marina tiene 9 cartas de materias en su mano, pero sin embargo no pierde ninguna ya que el chaty la protege. Al turno siguiente Ramón coloca uno de sus bloques en la pirámide y con ello le quita la tarjeta de "El favor del chaty" a Marina. A partir de este momento Ramón ya podrá usar el beneficio que la tarjeta proporciona.*

Fichas numeradas

El tamaño de la cifra que aparece en la ficha indica las probabilidades de que el terreno correspondiente produzca materias primas. Así, cuanto más grande es el número que aparece, mayores son las probabilidades de que salga en una tirada. De este modo, un terreno con un "6" o un "8" es considerablemente más fértil que un terreno con un "2" o un "12".

Fin de la partida

Si un jugador en su turno tiene 10 puntos de victoria (o los alcanza en este turno), la partida termina de inmediato con la victoria de ese jugador.

Ejemplo: *un jugador tiene 2 poblados (2 PV), la tarjeta especial de "Mayor ruta comercial" (2 PV), 2 ciudades-templo (4 PV) y 2 cartas de puntos de victoria (2 PV). Descubre sus dos cartas de puntos de victoria y al haber alcanzado los 10 puntos necesarios se alza con la victoria.*

L

Ladrón

Al principio de la partida el ladrón se encuentra en el desierto (➔). Solamente se moverá cuando se obtenga un "7" con los dados (➔) o cuando un jugador descubra una carta de mercenario (➔). Cuando el ladrón se traslada a un terreno, impide que ese terreno produzca materias primas mientras él se encuentre allí. Todos los jugadores que tengan un poblado o ciudad junto a dicho terreno no recibirán ninguna materia prima de ese terreno mientras el ladrón se encuentre en él.

Ejemplo *(véase también la imagen superior de la página 15)*

Es el turno de Ramón, que ha sacado un "7" con los dados. Ahora debe mover el ladrón, que se encuentra en un pasto. Ramón lo traslada a un sembrado y lo coloca encima de la ficha numerada que hay, un "6". Ramón puede ahora robar una carta de materia prima de la mano de uno de los dos jugadores a quienes pertenecen los poblados A y B. Además si en una ronda posterior la tirada de producción es un "6", los propietarios de los poblados A y B no recibirán ninguna carta de cereales. Este efecto se mantendrá hasta que salga otro "7" con los dados o hasta que alguien juegue una carta de mercenario.

Límites del desierto

Se considera que el "límite del desierto" es allí donde un hexágono de terreno bordea un marco con desierto. A lo largo del límite del desierto pueden construirse carros de bueyes. En las encrucijadas junto al límite del desierto se pueden fundar poblados que a su vez pueden convertirse luego en ciudades. La desventaja es que el límite del desierto sólo está adyacente a uno o dos terrenos productivos. La ventaja es que en el límite del desierto hay oasis que permiten intercambiar materias primas mediante el comercio exterior (➔) con una mejor tasa de cambio. Sin embargo los poblados junto al límite del desierto que no tengan un oasis no aportan ninguna ventaja.

M

Mayor ruta comercial

- Una ruta comercial puede quedar interrumpida si otro jugador, aun respetando la regla de la distancia, construye un poblado en una de las encrucijadas libres de esa ruta comercial.

Ejemplo: *el jugador gris cuenta con la "Mayor ruta comercial", con 7 carros de bueyes. El jugador violeta construye el poblado señalado con un círculo negro interrumpiendo así la ruta comercial del jugador gris y consiguiendo gracias a sus 6 carros la "Mayor ruta comercial", que le reporta 2 puntos de victoria.*

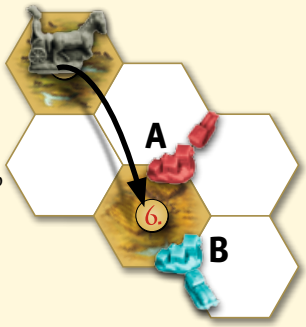
Ten en cuenta que los poblados y ciudades propios no interrumpen tu propia ruta comercial.

- Si después de que una ruta comercial haya sido interrumpida hay más de un jugador con una ruta comercial igual de larga, deberá comprobarse lo siguiente:
  - Si el jugador que posee la tarjeta de la "Mayor ruta comercial" es uno de los jugadores empatados, sigue conservando la tarjeta.
  - Si el jugador que posee la tarjeta de la "Mayor ruta comercial" no está entre los jugadores empatados, la tarjeta se deja a un lado y volverá a entrar en juego en cuanto un jugador sea el único en tener la ruta comercial más larga. La tarjeta también deberá dejarse a un lado si, tras interrumpir la ruta, no hubiera ningún jugador que tuviera 5 o más carros colocados consecutivamente, con lo cual nadie tendría la ruta más larga.

Mercenarios

Si un jugador descubre durante su turno una carta de desarrollo de "Mercenario" (puede hacerlo incluso antes de tirar los dados), deberá mover de inmediato al ladrón (➔).

- El jugador que haya descubierto la carta de mercenario deberá tomar el ladrón y trasladarlo a otro terreno.
- Luego puede robarle 1 carta de materia prima a un jugador que tenga un poblado o una ciudad junto a ese terreno. Si allí hubiera dos o más jugadores que tuvieran una construcción, podría elegir a cuál de ellos robarle.
- El primer jugador en llegar a tener ante sí 3 cartas descubiertas de mercenario conseguirá la tarjeta especial de "Mayor ejército", que vale por 2 puntos de victoria.
- En cuanto otro jugador descubra una carta más de mercenario, tomará la tarjeta especial de su actual propietario, por lo que los 2 puntos de victoria pasarán a este otro jugador.



***Ejemplo**: es el turno de Ramón, que revela una carta de mercenario. Para estorbar al jugador rojo que va en cabeza coloca el ladrón en el sembrado con el 6 rojo. Luego le roba una carta sin mirar al jugador azul o al rojo.*

Atención: cuando alguien juega una carta de mercenario no se comprueba si algún jugador tiene más de 7 cartas en la mano. Sólo se pierden la mitad de las cartas cuando la tirada de producción es un "7" y se tienen más de 7 cartas en la mano.

O

Oasis

Véase la descripción en el apartado de "Puertos" (➔).

P

Poblados

Un poblado cuenta como 1 punto de victoria y permite a su propietario conseguir materias primas a través de los terrenos adyacentes. **Atención:** al fundar un poblado debe respetarse la **regla de la distancia;** en ninguna de las tres encrucijadas contiguas puede haber otro poblado o ciudad (sea del jugador que sea). Si un jugador ha construido sus 5 poblados, para poder construir otro tendrá primero que convertir uno de sus poblados en ciudad. Cuando lo haga recuperará su poblado y dejará en su lugar una ciudad, pudiendo construir de nuevo otro poblado.

Puertos / Oasis

Tanto los puertos como los oasis tienen la misma función, aunque los puertos están situados junto al mar y los oasis junto al desierto. Proporcionan la ventaja de poder cambiar materias primas con una mejor tasa de cambio. Para ser el propietario de un puerto o un oasis, el jugador tendrá que haber fundado un poblado en la costa (➔) o en los límites del desierto (➔) en una de las dos encrucijadas que se corresponden con ese puerto u oasis. Véase también "Comercio exterior" (➔).

Atención: un jugador que haya construido un poblado en uno de estos puertos u oasis podrá empezar a aprovechar su tasa de intercambio a partir de la siguiente ronda (es decir, en su siguiente fase de comercio).

Puntos de victoria

El primer jugador que en su turno llegue a los 10 puntos de victoria ganará la partida. Los puntos de victoria se consiguen mediante:

Un poblado	1 punto de victoria
Una ciudad-templo	2 puntos de victoria
Mayor ruta comercial	2 puntos de victoria
Mayor ejército	2 puntos de victoria
Carta de punto de victoria	1 punto de victoria

Cada jugador empieza la partida con 2 poblados, de modo que al principio ya tiene 2 puntos de victoria. Así pues, le quedan por conseguir 8 puntos más.

En el escenario de "La gran pirámide" gana el jugador que alcance los 11 puntos de victoria en su turno. Si la tarjeta del faraón muestra la cara de "La bendición del faraón", se consigue 1 punto de victoria adicional, mientras que si está por la cara de "La maldición del faraón", se tiene 1 punto de victoria menos.

R

Rutas comerciales

Las rutas comerciales son las conexiones entre los poblados y ciudades propias. Las rutas comerciales se forman mediante la construcción de carros de bueyes en los caminos (➔). En cada camino (incluidos los que discurren por la costa o por los límites del desierto) sólo puede haber un carro de bueyes. Un carro de bueyes debe colocarse o bien junto a una encrucijada que contenga un poblado o ciudad propios o bien junto a una encrucijada libre que limite con otro carro de bueyes propio. Si no se construyen nuevas rutas comerciales tampoco se podrán fundar nuevos poblados. Por sí solas las rutas comerciales sólo aportan puntos en caso de poseer la tarjeta especial de la "Mayor ruta comercial" (➔).

En el escenario de "La gran pirámide" las barcas de papiro (➔) se contabilizan a efectos de la ruta comercial.

T

Tarjeta del faraón

El jugador que menos bloques haya aportado a la construcción de la gran pirámide deberá tener su tarjeta del faraón por el lado de "La maldición del faraón", que le resta 1 punto de victoria. Puede haber varios jugadores afectados por la maldición del faraón (si todos ellos son quienes menos bloques han construido para la pirámide). Si todos los jugadores han construido el mismo número de bloques para la pirámide, todos deberán tener la tarjeta del faraón por el lado de "La maldición del faraón".